

## Fiche pédagogique

# Worldturner Circus

Projections dans le cadre du  
Festival de films de Fribourg

**PLANETE CINEMA**

31.03.-04.04.2014



Film d'animation, Brésil, 2007

Réalisation : Alê Abreu

Scénario : Alê Abreu, Sabina Anzategui, Daniel Chaia et Gustavo Kurlat.

Voix originales : Aleph Naldi (Cosmico), Bianca Rayen (Luna), Mateus Duarte (Maninho), Raul Cortez (Giramundos), Wellington Nogueira (jà-jà), Marcio Seixas (Capitaine Programmation)

Production : Lia Nune

Version originale en portugais, sous-titres français et allemand

Durée : 75 minutes

Âge conseillé : dès 6 ans

## Résumé

Cosmico, Luna et Maninho sont des enfants d'un monde futuriste, dans lequel leur vie est totalement programmée et standardisée. Une nuit, en cherchant à gagner plus de points pour obtenir un bonus à l'école de la programmation, les trois enfants se perdent dans l'espace et découvrent un univers

infini, où survit un petit cirque oublié.

Après beaucoup de blagues et de jeux, et la découverte de nouvelles expériences, le monde de la programmation envoie un représentant très spécial à leur recherche. Il est temps pour eux de choisir leurs propres chemins...

## Commentaires

Un monde futuriste, dans lequel toutes les activités quotidiennes et les interactions sociales sont gérées par un programme standardisé, automatisé ; un monde qui ne laisse aucune place à la réflexion personnelle, à la créativité et à l'humour. C'est dans ce futur que vivent, sans se plaindre - ils n'ont jamais connu autre chose -, Cosmico, Luna et Maninho. Mais l'univers de ces trois enfants sera chamboulé lorsqu'ils se retrouveront, sans le vouloir, sur une autre planète qui abrite un cirque et sa troupe. Tout d'abord réticents et inquiets à l'idée de ne pas rejoindre le « programme » à temps, ils finiront par se laisser gagner par cet univers fantasque et loufoque.

Au sein de ce cirque, ils découvriront non seulement un autre mode de vie plus libre mais surtout le « pouvoir » infini que recèle leur imagination. Ils apprendront à l'utiliser et à la développer au travers de jeux où tout semble possible.

Pour illustrer cette inventivité sans limites, les plans s'enchaînent de manière quasi frénétique et la limite entre ce que vivent les enfants et ce qu'ils imaginent se fait de plus en plus mince. Durant toutes ces scènes, les couleurs éclatent comme dans un tableau d'un maître expressionniste, à l'exact opposé des teintes mornes et tristes qui prédominaient sur la planète des enfants. Car le film repose entièrement sur cette confrontation des deux mondes et de leurs différences. Du choix des

## Disciplines et thèmes concernés

### Éducation aux médias :

Exprimer un regard sélectif et critique en exprimant ses préférences et en échangeant avec ses pairs sur ses perceptions et ses plaisirs ; découvrir les éléments qui rentrent dans la composition d'une image fixe ou en mouvement; sensibiliser au rapport entre l'image et la réalité ; découvrir des spécificités de différents supports médiatiques (*films d'animation, illustrations, etc.*) (FG11, FG 21).

### Français :

Organiser et restituer logiquement des propos, dégager le sens global et les idées principales, créer en groupe ou individuellement, avec l'aide de l'adulte, un texte qui raconte, un récit (L11-12, L21-22).

couleurs, aux langages (« robotisé » des enfants) tout est construit selon une parfaite dichotomie.

En confrontant ces deux univers opposés, le réalisateur soulève la question de la liberté individuelle et intellectuelle. Souhaitons-nous une vie contrôlée et réglée comme dans un programme informatique où toute réflexion personnelle est immédiatement considérée comme une déviance à réparer ? Si ce discours est bien

évidemment peu accessible pour de jeunes élèves, ils retiendront assurément les possibilités infinies que nous offre notre imagination et une vision peu souhaitable d'une vie sans elle.



## Objectifs

- Comparer deux environnements et deux modes de vie
- Observer et comparer des images extraites d'un film afin de différencier les techniques utilisées
- Résumer et raconter les grandes lignes d'un scénario
- Être capable de décrire le comportement, les réactions et l'évolution de quelques personnages
- Donner son opinion sur un monde futur et sur un mode de vie
- Être attentif à la musique d'un film et à son adéquation avec les images

## Pistes pédagogiques

### Un film d'animation

Demander aux élèves de nommer le type de production visuelle qu'ils viennent de voir. Les aider en leur proposant les exemples suivants :

- a. une publicité
- b. un film
- c. un documentaire
- d. un film d'animation

Définir avec eux ces différents termes en donnant des exemples précis (ou les laisser en donner eux-mêmes).

Interroger leur mémoire : est-ce que tout le film est réalisé avec des dessins ou est-ce qu'ils ont vu une image différente des autres ? Distribuer la fiche élève no 1 (en annexe) et faire observer la

différence de technique entre les deux images : est-ce que les deux images sont réalisées à partir de dessins ?

### La planète des enfants

Demander aux élèves de situer tout d'abord le lieu d'habitation des enfants (*une planète, « la planète des enfants » qui est entourée d'autres planètes, etc.*).

Demander ensuite de décrire leur cadre de vie sur cette planète: vivent-ils dans la nature ou en ville ? Est-ce qu'il y a des adultes ? Des animaux ? Les immeubles sont-ils différents les uns des autres ? etc. Faire remarquer également la prédominance du gris – béton – dans le décor.

### La routine quotidienne

Faire observer et décrire la photographie de la fiche élève no 2 (en annexe). Que voit-on sur cette image ? Que regardent les enfants ? Que sont-ils en train de faire ? Faire remarquer la parfaite similitude entre eux au niveau de l'habillement, des cheveux et de l'attitude.

Décrire ensuite le quotidien des trois enfants. Quelles sont leurs activités journalières ? Ont-ils des activités différentes les uns des autres ou ont-ils tous les mêmes activités au même moment ? Peuvent-ils décider de ce qu'ils vont faire durant la journée ? Comment sont-ils informés de la prochaine activité de la journée ?

Donner son opinion : aimeraient-ils avoir la même vie que les enfants ? Vivre dans le même environnement qu'eux ? Être soumis à un programme aussi rigide ? Pourquoi ou pourquoi pas ? Qu'est-ce qui leur manquerait dans cette vie-là ? Qu'est-ce qui, au contraire, leur plairait ?

### Le futur

La vie des enfants se déroule dans le futur, en 2973. Beaucoup de choses sont différentes de maintenant. Imaginent-ils le futur ainsi ? Quelle invention préfèrent-ils dans le film ? Donner des exemples pour les aider (la couverture qui se met toute seule sur les enfants, le brossage de dents automatique, le tapis roulant pour se déplacer, la nourriture en capsule etc. ).

Proposer ensuite d'imaginer (et de dessiner), en petit groupe ou individuellement, une invention qui pourrait exister dans le futur.

### Le langage

Les enfants ont une manière particulière de s'exprimer. Demander aux élèves s'ils l'ont remarqué et en quoi elle est

particulière (ils récitent des formules très souvent techniques apprises par cœur).

### La planète du cirque

En quoi cette planète est-elle différente de la planète des enfants ? Donner des points de repère pour faire énumérer ces différences :

- a. la nature
- b. les couleurs
- c. les habits des habitants
- d. les activités

...

Faire énumérer également les différents membres de ce cirque et leur apparence.

Réfléchir au comportement des enfants. Ont-ils été tout de suite contents d'être sur cette nouvelle planète ? Se sont-ils tout de suite amusés ? Pourquoi ont-ils tout de même décidé de rentrer chez eux ?



### L'évolution des personnages

Faire tout d'abord comparer le physique des enfants au début du film et à la fin. Sont-ils semblables ? Qu'est-ce qui est différent ?

Puis, leur personnalité. Aider les élèves en donnant des exemples : semblent-ils plus heureux ou plus tristes sur cette nouvelle planète ? Rigolaient-ils autant sur la planète

des enfants ? Pouvaient-ils utiliser leur imagination et inventer de nouveaux jeux ?

### « Murkmass » le monstre

Faire décrire le monstre du film : quelle est sa couleur, en quoi semble-t-il être fait (en fumée), quelle est sa taille ? Et ensuite, raconter comment les enfants ont vaincu le monstre : ont-ils utilisé une arme ? Un pouvoir magique ? (leur imagination !)

### Capitaine programmation.

Réfléchir au caractère de ce personnage et à ses motivations. Pourquoi vient-il chercher les enfants ? Se préoccupe-t-il de leur bonheur ? Comment réagit-il lorsque les enfants ne veulent plus jouer au jeu vidéo dans le vaisseau spatial ?

### La musique

Regarder à nouveau une partie du film avec une chanson ou, si cela n'est pas possible, essayer

de se souvenir de la thématique d'une chanson. Réfléchir à l'adéquation des paroles et du visuel. Le texte est-il en rapport avec les images du film ? Apporte-t-il des informations supplémentaires sur les personnages et leurs sentiments ?

### Raconter l'histoire du film

Les élèves peuvent raconter à l'oral ou à l'écrit les aventures des trois enfants. Les aider éventuellement en leur donnant un cadre pour le récit, par exemple : la vie sur la planète des enfants, la découverte du cirque, le combat contre Murkmass le monstre, la conclusion de l'histoire.

Demander de décrire non seulement les faits dont ils se souviennent, mais aussi les sentiments des personnages durant chaque épisode du récit.

---

## Pour en savoir plus

- [Site internet du réalisateur Alê Abreu](#) avec une galerie de ses illustrations (en portugais), très intéressantes à observer et à décrire.

---

**Sylvie Jean**, enseignante, rédactrice de fiches pédagogiques pour les sites e-media et TV5monde, **Lausanne, janvier 2014.**



Droits d'auteur : [licence Creative Commons](#)

Fiche élève no 1 : observer et comparer des images



Fiche élève no 2 : observer et décrire une image

